

3D STUDIO MAX CONSOLIDATION

5 jours en présentiel (35 heures)

Objectifs pédagogiques

Cette formation vous permet de renforcer et de perfectionner vos techniques de modélisation, ainsi que vos rendus en affinant le placement de texture et de lumière.

Population visée

Utilisateurs de 3DS Max.

Pré-requis

Autodidacte ou utilisateur de 3DS Max qui souhaite se remettre à jour et consolider sa technique de modélisation et de rendu.

Méthodes pédagogiques

8 participants maximum, un poste par stagiaire et un support de cours (livre) est remis à la fin du stage. La formation est constituée d'explications théoriques, de démonstrations suivies d'exercices de mise en pratique.

Formateur

Consultant formateur, spécialiste 3D.

Modalités de validation des acquis

Évaluation des acquis via un questionnaire.
Attestation de fin de stage.

Contenu

Modélisation Niveau 2

- Gestion du Flux de travail en SubD
- Modélisation organique avancée (voiture, visage...)
- Outils de modélisation Graphite
- Gestion de la rigidité en Subdivision de surface
- Modélisation en Low Poly
- Simulation de détails par textures
- Mix entre courbes et le poly
- Travail en symétrie
- Interaction avec Zbrush

Eclairage de scène avancé

- Éclairage photométrique et sa gestion
- Problématiques d'éclairage extérieur et intérieur
- La radiosité dans Mental Ray et V-Ray, ses paramètres avancés
- Utilisation d'image HDRI en environnement
- Utilisation d'effets avancés pour ajouter des détails

Textures

- Gestion de textures multiples
- Superposition de matières
- Gestion du déplacement

Animation

- Contraintes d'animation
- Utilisation de la fenêtre des courbes d'animation
- Gestion de la cinématique
- Initiation à CAT
- Introduction à MassFX et aux softs et rigids bodies
- Introduction au système de particules

Rendu

- Les formats d'export
- Intégration dans Photoshop, After Effects
- Utilisation de State Sets pour rendu par passes
- Optimisation temps/qualité